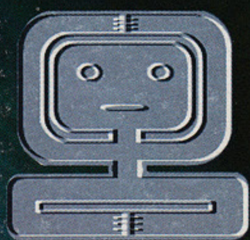


ИГРОМАНИЯ

БРОЙ 1, ГОДИНА I, АПРИЛ, 1998 Г. ЦЕНА 990 лв.

ПРЕГЛЕД PC:
BLOODBATH AT RED FALLS
CHASM: THE RIFT
MEN IN BLACK
HERCULES
G-POLICE

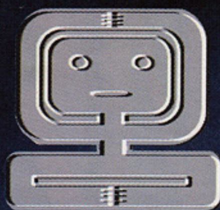
ПРЕГЛЕД TV:
FIFA 97
DAYTONA USA
FLICKY ISLAND
INDEPENDENCE DAY

ИГРА НА БРОЯ:
NBA LIVE '98

НАРЪЧНИК:
BLOOD
JEDI KNIGHT
VIRTUA FIGHTER 2
REDNECK RAMPAGE
TOTAL ANNIHILATION
MORTAL KOMBAT 3 – ULTIMATE

КЛАСИКА:
LARRY 1

МЕСЕЧНО СПИСАНИЕ ЗА КОМПЮТЪРНИ И ТЕЛЕВИЗИОННИ ИГРИ



Здравейте, игроманиаци!

В ръцете си държите първия брой на новото суперсписание „Игромания". Светът на компютърните и телевизионните игри е необятен, но ние ще се постараем да ви представим всичко най-ново и интересно, което се случва в него. На страниците на нашето списание ще имате възможност да научите много за вашите любими игри, новини от компютърната индустрия, бъдещи PC и TV игри.

В рубриката „Класика" ще ви върнем години назад, когато флопитата бяха големи, мониторите – черно-зелени, а оперативната памет се измерваше с KB. Там ще ви представим игри, останали завинаги в сърцата (и по дисковете) на заклетите играчи.

За тези от вас, които не искат да си усложняват живота, сме подготвили кодове, пароли и магии, които ще ви спестят много главоболия по бойните полета. Също така ще публикуваме и пътеводители за най-интересните приключенски и стратегически игри.

Разбира се, вие, игроманиаците, ще си имате и своя класация – „Най-добрите игри за всички времена". С ваша помощ ще се опитаме да отдадем нужното внимание на наистина вечните игри, с които всеки от вас е прекарвал интересни мигове и десетки безсънни нощи.

Надяваме се, че нашето списание ще ви достави удоволствие. Очакваме вашите писма с предложения и съвети. И, разбира се, вашия вот за класацията. До нови срещи!

ИГРОМАНИЯ

G-POLICE

Издател
PSYGNOSIS
Производител
IN-HOUSE



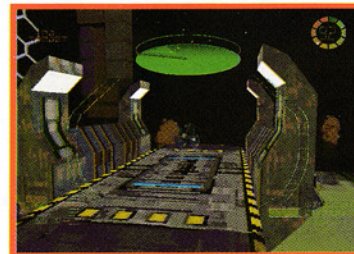
Действието се развива в далечното бъдеще на луната Jovain Callisto под стъклени куполи в гъсто населена област, препълнена с небостъргачи, летящи коли и престъпници. G-Police е сила, бореща се да поддържа законите и реда в този урбанизиран хаос. Подобно на френски чуждестранен легион, G-Police не задава въпроси – предпочита да се захваща с работата, която всяко G-ченге трябва да свърши.

Атмосферата е мъглива и тъмна (Callisto е далеч от Слънцето). Можете да унищожавате превозни средства (цивилни и вражески), но не можете да разрушавате стени или сгради. Би било хубаво да видите заблудена, лошо насочена ракета да взривява ефектно стена на офис или сграда, като в BLUE THUNDER, но това няма да се случи. Предполага се, че нещастните хора в сградите няма да ви целят с ракети и други пушкала, и затова са оставени да живеят на спокойствие.

Играта създава реален образ на град с коли, движение и собствен живот. Има две нива на трафик – земен и въздушен.

Мисиите на G-POLICE не са военно ориентирани. Вие ще издирвате заподозрени около града и ще ги неутрализирате. Ще проверявате идващите товари за контрабанда. Във всички мисии ще срещате достатъчно лоши момчета, които трябва да „издухате“ от небето с различни оръжия. На ваше разположение са картечници, няколко вида ракети, лазер и плазмено оръдие. Пълната игра има 35 мисии, които ще ви преведат през няколко куполни града на Callisto.

Повечето мисии имат по няколко цели, постигането на които изисква да бъдете едновременно на две места – да защитавате своите „наземни“ колеги от въздушно нападение и едновременно да пазите заподозрения контрабандист. За щастие, възможно е да се спечели нивото, без да се изпълнят всички второстепенни мисии.



Играта поддържа 3D-ускорители и AGP-системи, които я правят особено привлекателна. На 133MHz Pentium с непретенциозна видеокарта играта предоставя сравнително по-слаби ефекти.

G–POLICE ще ви хареса. Въпреки че отсъства реалността на същинска симулация на хеликоптер като HIND, нощното летене между небостъргачите определено е впечатляващо.





Всички сериозни фирми тестват бета версиите на игрите си и MICROSOFT не прави изключение. Софтуерният гигант обяви, че търси 200 доброволци, за да тестват новата игра OUTWARS. В молбите трябва да има кратко обяснение защо искат да тестват играта и – защо смятат, че са подходящи за тази работа. Ще се организира игра в мрежа, както и в Microsoft Gaming Zone на Интернет. Ще има и дискусия с дизайнерите на играта от SINGLETRACK. За награда, тестиграчите ще получат копие от оригинала на OUTWARS.

Футуристичният художник Гил Брувъл не намери поддръжници между разпространителите на софтуер в САЩ. Обложката на новата игра на INTERPLAY, OF LIGHT AND DARKNES беше заклеймена като много провокативна. INTERPLAY не възнамерява да променя обложката, защото е свързана пряко с играта. Освен това уникалното сюрреалистично произведение на Гил Брувъл ще усили рекламния ефект при промоцията на играта.

MAXIS обяви в открито писмо, че променя плановете и стратегията, огласени миналата година във връзка с новото издание SIMSITY 3000. Новият Web site на SIMCITY беше пуснат преди дни. Там многобройните фенове на играта могат да намерят всичко – демо, пароли, съвети на експерти, градове на любители, екрани от SIMSITY 3000. Бяха обявени и победителите от ежегодния конкурс за най-красив град. Това са група младежи от Англия и техния град „Seolforis"

Играта DISCWORLD NOIR, третата от поредицата DISCWORLD на PERFECT ENTERTAINMENT, ще се разпространява от GT INTERACTIVE, а не от досегашния разпространител на първите две части – PSYGNOSIS. Играта се очаква през пролетта на 1999 година.

Феновете на CART Presicion Racing могат да си „източат" безплатен трак едитър. Той ще им позволи да променят съществуващите писти или да създават съвършено нови. Това ще направи играта много интересна, обещава MICROSOFT.

Херкулес (Hercules)

Издател
DISNEY INTERACTIVE
Производител
DISNEY INTERACTIVE

Ето я „официалната игра", базирана на едноименния анимационен филм на Дисни. Тя е толкова свежа и забавна, колкото и самият филм, макар екшънът да е познат на феновете на платформи-със-скролиране-и-бягане-напред.

Херкулес е този, който трябва да попречи на Хадес да завладее света. В компания с Фил, Херкулес се научава да бяга, скача и замахва с вълшебен меч, хвърлящ огън и светкавици. Той се бие с лошите момчета, размахва супер юмручен удар, който смазва валчести камъни и каменни колони. Героят трябва да се пребори със земни чудовища, с Титан, с деветоглавата Хидра, с еднооките циклопи и с опашатата Медуза. Накрая пред него се изправя самият Хадес.



Въпреки че сценарият е познат, играта не е само тичане от ляво на дясно. Херкулес навлиза в дълбочина на екрана в някои сцени, като Crash Bandicoot. Специално за играта са използвани истинските гласове на Дани де Вито, Джеймс Удс, Рип Торн, Мат Фруър и др. и са нарисувани повече от 10 000 анимационни сцени.

Ако не сте достатъчно стар и нямате прекалени изисквания, HERCULES ще ви достави голямо удоволствие.



Мъже в черно (Men in black)

Издател
SOUTHPEAK INTERACTIVE
Производител
GIGAWATT STUDIOS

След невероятния успех на филма „Мъже в черно" не беше изненада появата на едноименната игра. В нея ти се изправяш срещу шефа на „лошите" – зъл компютърен гений, милиардер, кроящ тъмни планове срещу Вселената, заедно с шайка извънземни. Целта ти е да го спреш, изследвайки доста места, минавайки през Ню Йорк и Сан Франциско и стигайки чак до Арктика и Амазонка, унищожавайки по пътя гадни инопланетяни.





Производителят GIGAWATT STUDIOS е реализирал играта подобно на безсмъртната ALONE IN THE DARK. Наистина, до момента подобни игри не блестяха с качество на „образа", но MIB не страда от този проблем. Технологията, използвана от GIGAWATT STUDIOS, дава толкова сполучлив резултат, че в главните герои на играта с лекота се разпознават актьорите Уил Смит и Томи Лий Джоунс!

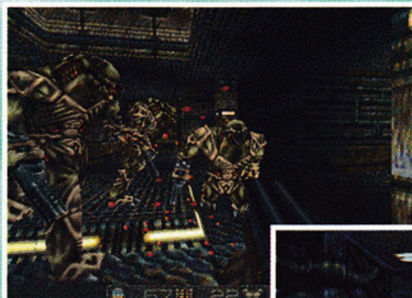
Добра страна на играта е и фактът, че не е наблегнато само на безмозъчното „пуцане", а е залегнала и известна доза Quest. С две думи, фенове на AID, ликувайте! Техният заместител вече е при вас!

Бездна (Chasm: The rift)

Издател
MEGAMEDIA CORPORATION
Производител
ACTION FORMS LTD.

Предполагам, че ви е писнало от игри, които не са нищо повече от варианти на DOOM и в последствие – на QUAKE. Е, на пръв поглед CHASM не е нещо по-различно. Първото впечатление е, че играта наподобява добре нарисуван QUAKE с леки оттенъци на REDNECK RAMPAGE. Постройката на нивата навява спомени за WOLFENSTEIN 3D, поради липсата на достатъчно слизания и изкачвания.

От друга страна обаче, играта е много „екшънска" – навсякъде хвърчат части от тела, кървища, глави с каски и други подобни. При това всичко е великолепно нарисувано. За добрите качества на продукта допринасят и 16-те вида гадове и 4-те BOSSа – по един в края на всеки епизод. В интериора също се наблюдават оригинални хрумвания, като например огромен вентилатор, който трябва да използваш като месомелачка (кеф!). Въобще този 3D хибрид е доста интересно зрелище и човек може да отдели една седмица да си постреля на воля.







Кървава баня (Blood Bath)

Издател
UNDERWORLD
Производител
UNDERWORLD



Ето и нещо подходящо за маниаците на тема „Стреля ми се по движещи се мишени". Ти си смел шериф, имащ за цел да прочисти щата от всякаква сган.

Самото изпълнение на играта е доста интересно. Всяко едно от нивата представлява пейзаж от реалността, на чийто фон постоянно „никнат" бандити, готови да ти „плиснат сметанката" (а те наистина го правят, ако не си достатъчно бърз). Местенето на мерника и стрелянето става с мишката, която е твоят револвер, узи или карабина (зависи от оръжията, които си придобил до момента). Самите



персонажи представляват филмирани живи актьори, което кара играещият да се чувства като в реална престрелка. Разбира се, всеки твой точен изстрел е последван от разнообразни стонове, много кръв и т. н. С една дума, ако нямате звукова карта, по-добре не си взимайте тази игра – губи се 70% от удоволствието.

За завършек мога да кажа: играта не трябва да се подминава. Идеална е за запълване на свободното време и не е толкова скучна, колкото може би ви се струва от пръв поглед.



PC НОВИНИ

ACTIVISION обявиха, че тяхното дългоочаквано разширение на DARK REIGN, RISE OF THE SHADOWHAND вече е в производство. Очаквайте го в края на март.

INFINITE MONKEY SYSTEMS пуснаха нов демовариант на BASEBALL MODUL 99. Той е с големина около 10MB и от него личи, че в новия вариант има доста подобрения. Може да контролирате повече от един отбор, да създавате нови лиги, стадиони, да променяте способностите на играчите. За разлика от BASEBALL MODUL, новата версия ще се разпространява от WIZARD WORKS, филиал на GT INTERACTIVE.

ELECTRONIC ARTS успя да спечели лиценза на WCW (световната федерация по кеч) за производство на компютърни игри. Той важи за срок от пет години и беше извоюван след дълга съдебна битка с THQ. Първата игра ще бъде готова през лятото на 1999 година. В нея ще „участват" Хълк Хоган, Ренди Савидж и много други.

MONOLITH създателите на BLOOD, обявиха нова игра – GET MEDIEVAL. Играете като един от четирима приключенци, които обикалят и трепят чудовища и други грозни изчадия. Очаква се да излезе това лято.

След много въпроси и догадки Питър Карпаз, мениджър на ACTIVISION, обяви, че BATTLEZONE вече пътува към магазините и след броени дни трябва да е на разположение. Играта прилича на COMAND AND CONQUER и ако се съди по бетаверсията, ще е голям хит.

Чипът на AUREL, Vortex AU8820, за пръв път ще се използва при новите звукови карти на TURTLE BEACH, Montego A3-Dxstream. Очакват се по магазините през април на цена от $ 129.

Съдебен иск за морални щети беше предявен в съда в Сан Диего срещу компаниите ORIGIN и ELECTRONIC ARTS. Група играчи са недоволни от това, което се обещава за играта ULTIMA ONLINE по Интернет. Те недоволстват заради техническите проблеми с играта и сървъра, който се сривал за няколко часа всеки ден. Обявено беше, че играта е в реално време, а всъщност има голямо забавяне от въвеждането на команда до нейното изпълнение. Всички рекламират игрите в Интернет, но явно е, че някои от проектите са доста амбициозни за днешните технологии.

STARCRAFT все още не е готова. Обяснението на BLIZZARD е, че в момента тестват бетаверсията и са близо до края. „Не желаем да се обвързваме с никакви срокове, защото, ако нещо се издъни, ще се окаже, че лъжем нашите клиенти. Откриват се грешки, които при отстраняването си довеждат до нови. Когато приключим, ще го обявим на всички. Имайте малко търпение." каза Скот Мърсър.

Рей Греско, водещият програмист за играта JEDI KNIGHT, напусна LUSAC ARTS и основа нова компания- NIHILISTIC SOFTWARE. Той напусна няколко дни след Джъстин Чин, ръководител на екипа и дизайнер на JEDI KNIGHT. Според фирмата те са напуснали доброволно и не са имали конфликт с ръководството. Пусна се слух, че двамата ще работят заедно, но те казаха, че за момента нямат такива планове.

Феновете на MYST се натъжиха от съобщението, че създателят на CYAN Робин Милър напуска фирмата. Той и брат му Ранд заедно създадоха мегахита MYST. Робин остава член на борда на директорите, но ще отделя повече време на новата си фирма POINT OF VIEW. Ранд Милър успокои, че това няма да е краят на MYST-продуктите.

5[th] D пуснаха конверторверсия 0.80b на M2M. Това чудо конвертира картите на QUAKE1 за QUAKE2 формат. Това е много полезен продукт за маниаците на QUAKE, които ще могат да съживят някои от любимите си нива.

Дайтона САЩ (Daytona USA)



Остава обиколка до финала, пред вас има само още един пилот, ако го изпреварите, титлата е ваша. Няма да е лесно. Движите се плътно един до друг вече няколко обиколки, опитвате задминаване, но той е от вътрешната страна на завоя и отново ви се изплъзва. Все пак има още надежда, предстои последният остър завой и след това е правата към финала. Наближавате, отпускате газта и натискате спирачките. Той също натиска спирачки, но излиза от външната страна на завоя. Сега е вашият шанс. Когато излизате от завоя, той още е пред вас, но на правата не може да ви победи. Това е въпрос на мощност, а вие имате повече. Натиската газта до края и титлата е ваша.



За начало може да се състезавате само за време, ако ви е трудно с други коли на пистата. Състезанието е трудно, но внимавайте да не катастрофирате, ако трябва, намалете скоростта до минимум при острите завои, после ще компенсирате при правите, но блъснете ли се, ще загубите много време. И така – до старта остават броени секунди. Успех!



ФИФА Футбол '97 (FIFA Soccer '97)



ФИФА '97 е едно невероятно удоволствие. Вие имате възможност да играете с играчите и отборите от 12 различни първенства, да играете на закрито и да слушате виковете на тълпата. Може да изберете приятелски мач, шампионат, плейофи или дори да се изявите като треньор и правите трансфери за да създадете новия Дриймтийм. По време на игра емоцията е невероятна, тя се засилва от гласа на коментатора, а с многобройните подвижни камери и ефектни повторения удоволствието от играта става още по-пълно.



Остров Флики (Flicky Island)



Соник и неговите приятели решават да посетят остров Флики. Легендата разказва, че на този остров има много скъпоценни камъни, между тях са и Смарагдите на хаоса. Соник трябва да намери мистериозните птички Флики, които държат ключа към скъпоценните камъни. Те се срещат много рядко и се смята, че съществуването им е свързано с местоположението на Смарагдите на хаоса.

Междувременно доктор Роботик също търси Смарагдите на остров Флики. С пристигането си на острова, започва да създава любимите си роботи. Но за да работят, на Роботик са му нужни птичките Флики, за да ги затвори в тях. Изведнъж той забелязва в небето да се появява блестящият Пръстен на измеренията. Ято от птички излитат от пръстена, набират си храна от клоните на дърветата и отново изчезват в Пръстена. „Значи те живеят в друго измерение, знам как да ги хвана."



Без да губи време доктор Роботик изобретява фалшив Пръстен, подмамва птичките в него и започва да ги прави на роботи.

Когато Соник пристига на острова, вижда как Роботик затваря птичките в неговите роботи.

„Този път няма да ме спреш Соник, аз ще стана владетел на света." смее се Роботик. Соник разбира, че трябва да освободи птичките и да ги върне обратно във Флики Измерението. И най-важното – да не позволи на роботик да открие първи диамантите. Време е да тръгваш, Соник.

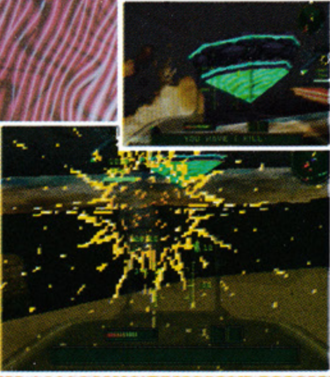
Денят на независимостта (Independence day)

Те кръстосват галактиките, атакуват планети, унищожават, крадат техните ресурси и продължават нататък.

Идва ред на Земята.

За 24 часа тяхната флота разполага гигантски кораби над големите градове в света. Те са готови да изпепелят всичко под тях. Спасението е в ръцете на земните жители, но времето тече.

Първата стъпка за разбиване на нашествениците е направена. Компютърен вирус е вкаран в системите на кораба майка и така е разбита защитата на пришълците. Сега всичко зависи от вас. Като въздушен ас от Американските ВВС, вие и партньорът ви Стив Хилър трябва да се биете срещу техните летящи чинии, да разбиете остатъците от тяхната защита и да унищожите техните кораби, преди да е станало късно. За да изпълните мисията си, на ваше разположение са много разнообразни оръжия и ракети с различно действие. Всяка мисия има цел, която трябва да унищожите, преди да е изтекло даденото време. С различните специални пушкала може да изкарате извън контрол противниковия самолет или да му изключите всички системи, да стреляте с голямо или малко лъчево оръжие. Може също така да станете невидим за нашественика или да го „замразите" на място. Все пак найсилните оръжия си остават вашето умение, кураж и инстинкт.



TV НОВИНИ

VIRGIN обявиха няколко нови PC игри. Между тях е DAWN OF WAR, стратегия в реално време. В нея може да изберете да играете като Кроманьонец, Неандерталец или Сарион (полудинозавърска раса).

Към края на март се очаква да излезе първата стратегия в реално време на LUCAS ARTS. Естествено тя също е свързана с вселената на Звездните войни.

SPIDERWEB представи EXILE III: RUINED WORLD. Интересното е, че при нея ще имате възможност да правите собствен сценарий. Това ще ви позволи да моделирате диалози, чудовища и графики. Най-хубавото е, че тези сценарии могат да влязат в Интернет и да бъдат играни от всеки.

Най-големите имена в компютърната индустрия решиха да съберат $100 000 за благотворителни цели. Събитието ще се проведе на 30 май във FOX THEATRE, Атланта. Председатели на организацията са Стивън Спилбърг и генерал Норман Шварцкопф.

CAVEDOG обявиха, че в края на Април пускат на пазара допълнение към TOTAL ANNIHILATION. Това ще бъде нещо интересно, защото съобщението гласи, че допълнението съдържа 70 нови единици, като снайпери, мини и супер Commander, наречен Krogoth, който може да строи фабрика от 3то ниво. Освен това ще има нови 30 карти и най-важното MapEditor (безплатна бетаверсия). Съответно подгответе си и минималната конфигурация, която се изисква – 32 MB RAM, Pentium 100 и много дисково пространство.

ENSEMBLE и дизайнерът Брус Шели обявиха дългоочакваната „AGE OF EMPIRES II". Тя ще е с по-голяма дълбочина и по-добра графика от „AGE OF EMPIRES", която беше най-продаваната стратегия в реално време за 1997 с повече от 900 000 продажби. Очаква се да излезе тази есен и ще може да се играе в Gaming Zone по Интернет



NBA LIVE '98

Производител
EA SPORTS
Издател
EA SPORTS

***Минимална конфигурация:** Pentium 100 MHz, 16 MB RAM, Windows 95, 50 MB свободно дисково пространство. 4xCD-ROM.*

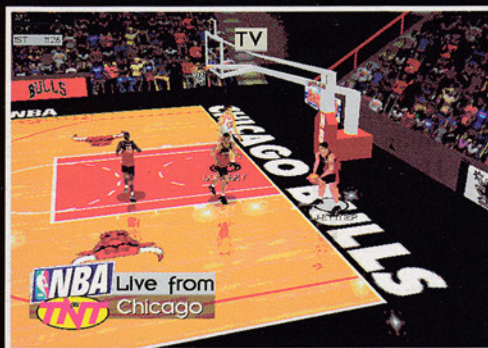
***Препоръчителна конфигурация:** Pentium 133 MHz, 32 MB RAM, Windows 95, 100 MB свободно дисково пространство. 4xCD-ROM.*



Когато в началото на 90-те години излезе първата версия на NBA, всички игроманиаци бяха във възторг. Може би някои от вас все още си спомнят безпогрешните куки на Карим Абдул Джабар за отбора на LA Lakers. Осем години по късно EA SPORTS са доразвили идеята за реален симулатор на битките между най-добрите и са направили най-сполучливата спортна игра до момента.

За създаването ѝ са изследвани движенията, пасовете, стрелбата, забивките на Тим Хардуей, Мич Ричмънд, Лари





Джонсън, Джо Дюмър и Кристиан Летнер. В следствие на това се е получила много разнообразна игра, наситена с ефектни изпълнения под двата коша, доближаващи се изключително много до реалните битки в лигата на най-добрите. Ето и нещата, които правят играта толкова привлекателна.

НАПАДЕНИЕ

В сравнение с NBA LIVE 97 са добавени нови нападателни ходове, като дрибъл между краката и дрибъл със завъртане, с които да неутрализирате добрата защита, вместо да дриблирате еднообразно и неефективно. Можете да дриблирате и с гръб към защитниците, което ще ги принуди да ви фаулират. Бутоните за пас и стрелба са същите, но има два спомагателни, с които може да изберете на кого точно да подадете или да стреляте по избран от вас начин. Прави впечатление лекотата, с която се изграждат атаките. Още при първата си среща ще успеете да направите ефектна забивка или пък да вкарате от зоната на трите точки. Играта позволява и сами да решите дали микропроцесорът ще управлява вашата стрелба, или сами ще се справите с това.

СТРЕЛБА

Имате различни възможности при стрелба, може да контролирате играча във въздуха - да скача напред или назад (стил Майкъл Джордан), да стреля веднага или преди да се приземи. Може да залъгвате когато държите топката и при скок за стрелба да подавате вместо да стреляте. Не са за пренебрегване и ефектните забивки ала Шакил О'Нийл.

ЗАЩИТА

При защита имате също нови решения и възможности, макар и по-малко от тези в нападение. Може да крадете топката, като най-добрия начин за това е да изберете човека най-близо до топката и натиснете необходимия бутон. Може да управлявате защитника и по време на скок като това ви дава възможност за по-ефективни чадъри. Както при нападение така и при защита съществува бутон турбо, с който вашият играч започва да се движи два пъти по-бързо. Не прекалявайте с този бутон, защото рискувате в края на мача отборът ви да прилича на тим от втора българска дивизия след обилен запой в близката кръчма. Всичко в тази игра е реално, включително и изразходваната енергия от играчите.

УПРАВЛЕНИЕ

В повчето компютърни баскетболни игри ситуацията е доста объркана тъй като вие управлявате всеки играч. Най-интересното при NBA LIVE 98 е, че имате възможност да управлявате точно определен играч независимо от това в кой е топката. Това е по-добрият начин, защото следите играта и свиквате с възможностите на вашия човек. Може да поискате топката и да ви подадат докато сте сам

NBA LIVE '98

под коша, след което да забиете ефектно като Дейвид Робинсън – Адмирала, може да се подготвите за борба, докато сътборника ви стреля и ето вие ставате не кой да е, а самият Денис Родман (всеки мач е с различна прическа). Ето защо този начин на игра ви приближава максимално до реалността.

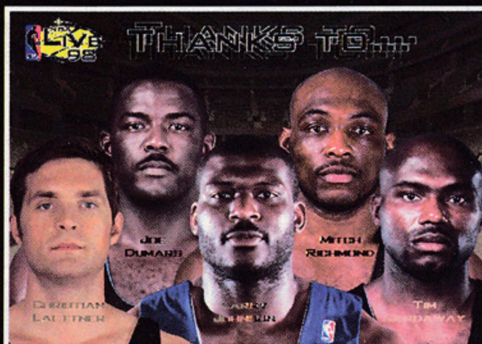
Освен всичко друго тази игра ви позволява и да се вживеете в ролята на велик менажер. Имате възможност да купувате и продавате играчи, да моделирате отбора. Ако искате, можете сами да определяте тактиката в защита и нападение да правите смени, да определяте нивото на агресивност на играчите в зависимост от хода на мача. Опитайте. Може би Вашето призвание е да бъдете новият Фил Джексън.

Турнирът за стрелба от зоната за три точки също носи съответната доза емоции.

Играта поддържа и огромна база данни със снимките на участниците и дълъг списък на техните възможности. Единствено буди недоумение липсата на Негово Въздушно Превъзходителство Майкъл Джордан в състава на Биковете от Чикаго. Разбира се, това не е непоправимо, защото чрез подходящ plug-ins (ние разполагаме с такъв и ако имате желание, можете да го получите от нас на адреса на списанието) вие можете да включите в игра и легендарния гард на Чикаго.

ГРАФИКА

Сигурен съм, че няма да повярвате на очите си, когато видите играта. Невероятни 3D изображения с напълно реалистични движения. Е, за пълно удоволствие е необходимо да имате 3D ускорител (приблизителна цена 150 USD), базиран на 3Dfx Voodoo Graphics или Voodoo Rush



чипове. Както споменахме по-горе, движенията са моделиране с помощта на пет от най-добрите играчи в лигата. Съществуват и няколко различни камери, от които може да се следи играта, което позволява на играча да играе пълноценно.

ЗВУК

С помощта на звуковите ефекти вие се пренасяте в центъра на събитието и усещате приповдигнатата атмосфера на мач от NBA. Публиката реагира на всеки пас, стрелба, борба, нарушение. Разбира се, тя поддържа винаги отбора домакин. Не се изискват някакви специални звукови карти. Достатъчна е дори ESS 1868 (за около 17 USD).

ИГРА В МРЕЖА

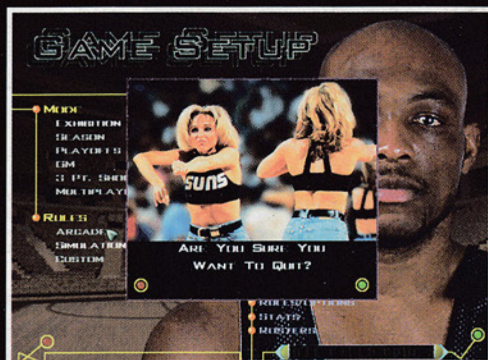
EA SPORTS не изостават от конкуренцията и също са заложили мрежови възможности в NBA LIVE 98. Могат да играят до 8 играчи в мрежа, като използваният протокол е IPX/SPX. Всеки от осемте играчи си избира от кой отбор да бъде. Благодарение на това дори когато в студените зимни дни баскетболната площадка е покрита със сняг, вие можете да играете вашата любима игра. За съжаление все още не е възможна играта по Интернет.

НЕДОСТАТЪЦИ

Както вече споменахме, можете да използвате само 3D ускорители на Voodoo. Друг недостатък е видимостта. Когато управлявате защитник, който е далеч от топката, нямате възможност да го виждате на екрана. Така трудно ще разберете къде точно се намирате, и дали покривате човека, когото пазите.

Пожелаваме на EA SPORTS да усъвършенстват тези недостатъци и през 1999 година да предложат едно още по-невероятно преживяване.

И може би тук е моментът да се замислим. Дали някой ден няма Майкъл Джордан в тандем със Скоти Пипън да играят своите мачове за отбора на Биковете в домашна обстановка пред персоналните си компютри?





ONLINE INTERACTIVE NETWORK CORP. (OINC) търси опитни свинчета. Те трябва да тестват новата online игра PIGGYLAND. Действието се развива в 3D виртуално общество, а вие сте свинчета, които се състезават помежду си за слава и богатство. Играта е с много комични ситуации и герои.



WESTWOOD разкриха подробности за новата си игра LANDS OF LORE III. Тя прилича на предишните две издания, но интерфейсът е съвсем различен. Играта съдържа много нови герои и магии. Главното действащо лице се казва Копър – последният оцелял наследник на крал Ричард, и той се впуска в невероятни приключения да търси своята откраднатата душа.



INTERACTIVE DIGITAL SOFTWARE ASSOSIATION (IDSA) публикува данни за световната търговия с игри за 1997 година. $3.3 милиарда са продажбите за видеоигри срещу $2 милиарда за 1996 година. За PC игрите числата са $1.8 милиарда за 1997 срещу 1.7 милиарда за 1996 година. Приходите от даване под наем на видеоигри са $0.5 милиарда. Казано накратко, приходите от индустрията с PC и видеоигри, са $5.6 милиарда или около 38% увеличение спрямо 1996. Впечатляващо, нали?



Изненадващо за всички в първите места на класациите за най-продавани игри през последните два месеца се изкачи TITANIC: ADVENTURE OUT OF TIME на CYBERFLIX. Това се свързва с феноменалния успех на филма на Джеймс Камерън „Титаник". Ранд Кабус, мениджър на CYBERFLIX, каза: „В момента всяко нещо, свързано с думата Титаник, се продава добре, затова решихме да предложим играта." Ще припомним на читателите, че идеята за играта идва през 1994 г., когато се спуска подводница до останките на кораба, а излиза на пазара през ноември 1996. Сценарият няма нищо общо с филма, но това не пречи досега да са продадени около 200 000 копия.

Deathtrap Dungeon

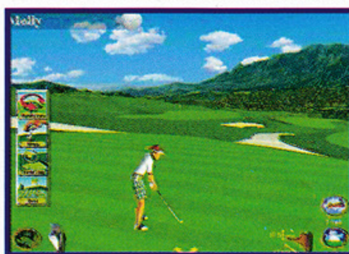




Едно време в далечни земи имало малко и щастливо градче, наречено Фанг. Но то паднало под тъмната власт на лошия червен дракон Мелкор. Той поробил населението и заповядал около града да се построи огромен зловещ лабиринт, пълен със смъртоносни капани и страховити гадини. Жителите на Фанг обявили награда от десет хиляди жълтици за този, който убие Мелкор и ги освободи от злата магия. Както вече се досещате, храбрецът, който ще свърши тази доблестна работа, сте вие. И ще го направите или с дългокраката Ред Лотус, или с гладиатора Чейндог — изборът е ваш.

Интересно дали този бъдещ хит на EIDOS ще детронира подобната на него TOMB RIDER? Бъдещето ще покаже ...

Front Page Sports Golf





Ето това е нещо наистина интересно — SIERRA ONLINE са се захванали да направят най-реалистичния голфсимулатор до момента! В FPS GOLF е използвана Trueswing технология, емулираща замахванията на играча доста прецизно. Съществена разлика между този и по-старите компютърни голфове е фактът, че тук играчът и заобикалящата го среда се генерират в реално време. В играта се наблюдават доста екстри — всичко, което се случва наоколо, е съпътствано от подобаващи звуци, летящи птици и т.н. Да не говорим, че FPS GOLF може да се играе от 64 души едновременно! Към играта ще върви и редактор на терени.

Obsidian

OBSIDIAN





Годината е 2066. Ти си Лила. Заедно с партньора си Макс сте ръководили разработването на спътника CERES. Сега, след като сателитът е бил 100 успешни дни в орбита, е време за ваканция. Ти си почиваш в едно от последните наистина диви кътчета на природата, когато се случва нещо невероятно.

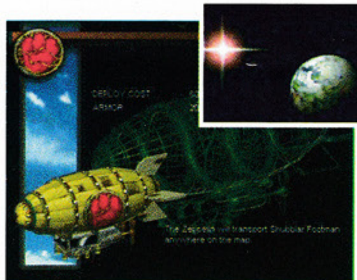
Близо до лагера ти и Макс откривате малък черен кристал. Нищо работа... докато кристалът не започне да расте. Само за няколко дни той стига десетки метри във височина. Кръщаваш го Обсидиан.

Скоро попадаш във вътрешността на кристала. Там осъзнаваш, че това е свят, изграден от сънища, и нямащ нищо общо с познатите ни физични закони. Започваш фантастично пътешествие - от сън на сън. Но с напредването на историята научаваш, че Макс и всички, които познаваш и обичаш, са в смъртна опасност.



Ето как започва Обсидиан на SEGASOFT — игра със страхотна графика, звук и интересни загадки.

Liberation Day



1997 определено беше година на стратегиите в реално време. За това LIBERATION DAY на MICOMEQ може би няма да бъде приета достатъчно добре от игроманиаците. По две причини. Първо, играта е базирана на търнове. Второ, тя се явява продължение на FALLEN HAVEN — игра, неблеснала с кой знае какви качества.

Както доста от стратегиите, излезли напоследък, сюжетът е взаимстван от научната фантастика. Трябва да се похвали подобреният интерфейс, който за turn-based игра е доста удобен. Друг плюс е фактът, че създателите на



LIBERATION DAY са наблегнали на нуждата от добре планирани атаки и организиране на защитата. Графиката обаче има един голям „кусур" – теренът е реализиран като мозайка и много напомня SIMCITY. Но все пак пробвайте играта, когато излезе. Може и да ви хареса.

Magic: The Gathering Battlemage





Играта ще ви пренесе в разгара на разрушителната Плеинсуолкианска война. Полуделият Батълмейджк Равидел иска да унищожи всичко живо и да завладее континента Корондор. Вие сте един от шестимата плеинсуолкианци, които трябва да разбият Батълмейджк. Играта се играе в два варианта – можете да играете срещу други плеинсуолкианци (това е и мрежовият вариант), а можете и да се биете срещу Равидел.

Интерфейсът не е много успешен, което затруднява играта, но след като свикнете, ще ви хареса. Разбира се, BATTLEMAGE не може да се „мери" с оригинала MAGIC: THE GATHERING, но и ACCLAIM не са MICROPROSE...





Fall Out



Минали са 80 години от края на Световната ядрена война. Земята е пустиня, а малобройните ѝ жители живеят в пещери. Навсякъде вилнеят банди, мутанти и смъртоносна радиация. В такъв свят трябва да се научи да оцелява и твоят герой.

Това е FALL OUT на INTERPLAY — игра, напомняща на пръв поглед популярната DIABLO. По същество тя е RPG игра, но за разлика от други свои конкуренти е с прекрасна графика. По пътя си през пустинята ще трябва да решаваш доста загадки и да влизаш в неравни схватки с различни врагове. Боят е реализиран малко не-





стандартно — той е на търнове, но това пък спомага по-добре да обмислиш стратегията си. Друго интересно в играта е, че имаш възможност сам да създаваш героите, с които играеш — факт, който доста я разнообразява.



EIDOS имат големи планове за TOMB RIDER. Към края на март ще излезе пакетът TOMB RIDER GOLD, който ще съдържа четири нови нива. В една от тях Лара се впуска в мисия на совалката Атлантис, за да предотврати чуждо нашествие.



ACCOLADE промени играта STAR CONTROL 4. Тя ще се казва STARCON и в нея ще има повече екшън. Има възможност за игра в мрежа до 8 души и в сървър по Интернет. Очаква се тази есен на PC и PlayStation.



Тревор Чен, създателят на SEVEN KINGDOMS и CAPITALISM, подписа договор с I-MAGIC за три нови игри през следващите 5 години. От фирмата отказаха да коментират какви точно ще бъдат игрите.



Невероятният хит DEAD OR ALIVE ще се появи скоро на PLAYSTATION. Освен с невероятната си графика играта ще ви изненада с двама нови герои, създадени специално за притежателите на PlayStation: Bass и Ayane. Bass е 48-годишен американски кечист, а Ayane е млада девойка. Носят се слухове, че играта ще бъде усъвършенствана още, но това не е потвърдено. Версията на играта за PlayStation ще се появи през март, а за SEGA още не е известно.



За 1997 Nintendo спечели видео- пазара, но загуби хардуерната битка с PlayStation. В състезанието „количество срещу качество" преднина има Nintendo с продажбите на масовите платформи N64s, Super NESs и GameBoy. Но нещата очевидно започват да се променят. SONY атакува пазара с нови, качествени технологии и тази година ще е трудна за мениджърския екип на Nintendo.



От PSYGNOSIS обявиха, че работят по продължението на хита от миналата година COLONY WARS. Новата игра ще се казва COLONY WARS: VENDETTA. Това няма да бъде някакво разширение, а съвършено нова игра. Платформата ще е PlayStation.

VIRTUA FIGHTER 2

За да играете със сребърния Dural, върху Akira натиснете Down, Up, Right, A+Left. За да изберете златния Dural, върху Lion натиснете Down, Up, Left, A+Right.

На сцената на Jacky натиснете едновременно X, Y, Z (All за PC) на двамата играчи. От планината долита птица, която започва да кръжи около вас. При загуба в последния рунд с RING OUT натиснете възможно най-бързо Up и го задръжте докато излезе надпис GAME OVER. Излитайки от сцената, хванат за птицата, не забравяйте, че VF не означава Virtual Flight simulator...



JEDI KNIGHT

't' – режим на въвеждане
5858lvr on – карта
bactame on – здраве
jediwannabe on – безсмъртен
red5 on – всички оръжия
wamprat on – всички предмети
eriamjh on – летене
yodajammies on- мана
thereisnotry on – преминавате на следващото ниво
deeznuts on – силата се увеличава с едно ниво
imayoda on – LIGHT MASTER
sithlord on – DARK MASTER
slowmo on – бавен режим
whiteflag on – гадовете се предават



REDNECK RAMPAGE

Направо въведете:
rdall – всичко
rdelvis – безсмъртен
rdguns – всички оръжия
rdinventory – целия инвентар
rditems – всички останали предмети
rdkeys – всички ключове
rdmoonshine – Moonshine вкл./изкл.
rdrate – показва честотата на кадрите
rdskill* – сменя сръчността (* е число от 1 до 4)





BLOOD

't' – режим на въвеждане
capinmyass – не си безсмъртен
I wanna be like kevin, mpkfa или **nocapinmyass** – безсмъртен
bunz, lara croft или hongkong – оръжия
tequila – две оръжия
clarice – 100 здраве
cousteau, spork – 200 здраве
eva galli – минавате през стени
jojo – пияница
kevorkian – самоубийство
krueger, mcgee – помо-о-о-ощ горя
funky shoes – скокливи ботушки
goonies – карта
griswold – защита
keymaster – ключове
mario, spielberg – избирате ниво
onering – невидим
montana, satchel – всички предмети



TOTAL ANNIHILATION

Натиснете **ENTER** за режим на въвеждане.
+ATM – Дава 1000 метал и 1000 енергия.
+DoubleShot – Усилва мощността на всички оръжия два пъти.
+NowlSee – Открива цялата карта без „fog of war"
+Radar – Радарът покрива цялата територия.

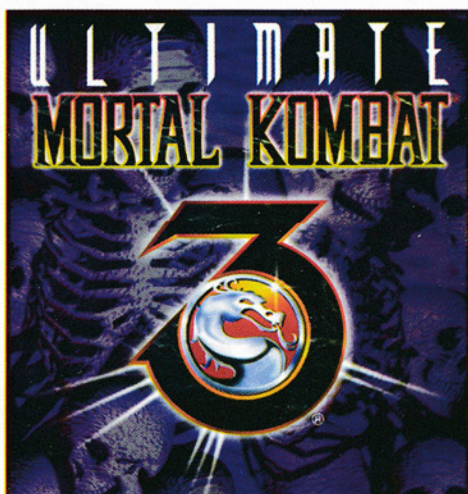




QUAKE II

'~' – режим на въвеждане
Noclip — преминавате през стени
Notarget — невидим
Give health — здравето ви става 999999
God – безсмъртен
Sv_gravity *** – променяте гравитацията на ***





МАГИИТЕ

MERCY (милост) може да бъде дадена в трето ниво на всеки мач точно след **„Finish Him/Her"**. Задръжте **RUN**, натиснете **D,D,D,D** и отпуснете **RUN**.

BABALITIY или **Friendship** може да бъде направена само, ако сте спечелили мача, без да натискате бутона **BL**.

ANIMALITIES може да бъде направена, ако сте показали **Mercy.** След това въведете съответната комбинация.

Stage fatalities се правят на арените на **Scorpion's Lair, Shao Kahn Tower, Subway и Pit 3**.

CYRAX

Teleport: **F,D+BL**
Far gernade: Задръжте **LK, F,F,HK**
Close gernade: Задръжте **LK, B,B,HK**
Energy web: **B,B,LK**
Air throw: **D,F,BL,LP** (във въздуха)
Finish Him:
SELF DESTRUCT: **D,D,F,U,RUN**
TOPPER CHOPPER: Задръжте **BL,D,D,U,D,** отпуснете **BL, HP**
BABALITY: **F,F,B,HP**
FRIENDSHIP: **RUN,RUN,RUN,U**
ANIMALITY: Задръжте **BL, U,U,D,D,** отпуснете **BL** (близо)
PIT FATALITY: **RUN,BL,RUN**
Серии:
4 : **HP,HP,LK,B+HK**
4 : **HP,HP,LK,LP**
5 : **HP,HP,HK,LK,B+LP**
6 : **HP,HP,HK,HP,HK,B+HK**

ERMAC

Fireball: **D,B,LP**
Teleport: **D,B,HP**
Mental slam: **B,D,B,HK**
Finish Him:
HEAD UPPERCUT: **RUN,BL,RUN,RUN,HK** (близо)
SLAM: **D,U,D,D,D,BL** (замах)
FRIENDSHIP: **F,B,F,F,HP**
PIT FATALITY: **RUN,RUN,RUN,RUN,LK**
Серии:
4 : **HK,HK,LK,B+HK**
5 : **HP,HP,B+LP, B,D,F,LP,fireball**
5 : **HK,D+LP,D+HP,HK,B+LP**
8 : **HK,LK,jump kick, teleport, mental slam, HP,HP, air juggle, fireball**

JADE

Low boomerang: **B,F,LK**
High boomerang: **B,F,HP**
Middle boomerang: **B,F,LP**
Returning boomerang: **B,B,F,LP** (трябва да пропусне боеца)
Glow kick: **D,F,LK**
Flash: **B,F,HK**
Finish Him:
IMPALE: **RUN,RUN,RUN,BL,RUN** (близо)
SHAKE: Задръжте **BL,U,U,D,F,HP,** отпуснете **BL**
BABALITY: **D,D,F,D,HK**
FRIENDSHIP: **B,D,B,B,HK**
Серии:
4 :**HK,HK,LK,B+HK**
4 :**HP, HP,D+LP,D+HP**
7 :**HP, HP,D+LP,LK,HK,B+LK,B+HK**

JAX

Single missile: **B,F+HP**
Double missile: **F,F,B,B,HP**
Ground pound: Зареди LK 3 секунди
Gotcha grab: **F,F,LP**, бързо **LP**
Rushing punch: **F, F + HK**
Backbreaker: **BL** във въздуха
Multiple throw: **LP,** бързо **HP**
Finish Him:
ARM SLICE: Задръжте **BL, U,D,F,U,** отпуснете **BL** (близо)
BIG JAX: **RUN, BL, RUN,RUN,LK** (далече)
BABALITY: **D,D,D,LK**
FRIENDSHIP: **LK,LK,RUN,RUN,LK**
ANIMALITY: Задръжте **LP,F,F,D,F,** отпуснете **LP** (близо)
PIT FATALITY: **D,F,D,LP**
Серии:
4 : **HP,HP,BL,LP**
5 : **HP,HP,BL,LP,B+HP**
7 : **HK, HK, D+HP, HP, BL, LP, B+HP**



БУТОН	НАПИСАН
Forward	F
Down	D
Back	B
Up	U
High Punch	HP
Low Punch	LP
Block	BL
Run	RUN
High Kick	HK
Low Kick	LK

KABAL

Cocoon: **B,F+LK**
Fireball: **B,B+HP**
Blade summons: **B,B,B+RUN**
Finish Him:
FACE OF DEATH: **RUN,BL,BL,BL,HK** (близо)
SUPER HEAD: **D,D,B,F,BL** (извън обсег)
BABALITY: **RUN,RUN,LK**
FRIENDSHIP: **RUN,LK,RUN,RUN,U**
ANIMALITY: Задръжте **HP, F,F,D,F,** отпуснете **HP**
PIT FATALITY: **BL,BL,HK**
Серии:
5 : **LK,LK,HP,HP,D+LP,D+HP**
6 : **LK,LK,HP,HP,HK,B+HK**
7 : **LK,HP,HP,D+HP, Jump kick,** докато правите **B,B,HP**

KANO

Knife uppercut: **D,F,HP**
Knife throw: **D,B,HP**
Cannon ball: Заредете **LK** 3 секунди
Grab and shake: **B,D,F,LP**
Vertical roll: **F,D,F,HK**
Air throw: **BL** във въздуха
Finish Him:
SKELETON PULL: Задръжте **LP, F,D,D,F,** отпуснете **LP** (близо)
LASER EYE: **LP,BL,BL,HK** (в обсег)
BABALITY: **F,F,D,D,LK**
FRIENDSHIP: **LK,LK,RUN,RUN,HK**
ANIMALITY: Задръжте **LP,BL,BL,BL,** отпуснете **HP** (близо)
PIT FATALITY: Задръжте BL, U,U,B,LK, отпуснете BL
Серии:
4 : **HP,HP,LK,B+HK**
5 : **HP,HP,HK,LK,B+HK**
5 : **HP,HP,D+HK,LK,B+HK**
5 : **HP,HP,D+LP,D+HP**

(Следва)

LEISURE SUIT LARRY 1

Издател
SIERRA ONLINE
Производител
SIERRA ONLINE



МИНИМАЛНА КОНФИГУРАЦИЯ: IBM PC/ XT Intel 8088 4.77 MHz, 512 Kb RAM, MS DOS 2.0 или по-висока версия, 360 Kb флопи дисково устройство, CGA видеокарта с монохромен монитор.

Препоръчителна конфигурация: *Сигурно ще ви е много трудно да намерите горната конфигурация, така че използвайте каквото имате подръка (надяваме се, че няма да се пробвате на Правец 82)*

Много от вас сигурно с носталгия си спомнят 1987 година. Тогава на бял свят се появи LARRY 1. Заклетите свалячи получиха това, за което са мечтали винаги. Вече спокойно можеха да пробват своето остроумие върху нежния пол, без да рискуват да получат шамар или дори по-лошо – да им откажат. Нужно бе само да се докопат до компютър, макар сглобяван в Правец и без твърд диск. И одисеята започва.

В първата сцена си пред бара. И какво да направиш? Най-логично е да влезеш и да пиеш едно за здравето на всички красиви жени. Сядаш на бара и поръчваш, какво? В USA употребяват предимно уиски. Чудно защо, вместо да го изпиеш, си го прибираш. И сега какво? „Ах да, сетих се. Ходи ми се до тоалетна". Във фоайето на тоалетната виждаш твоя добър приятел „пияницата". „А, ето за какво служело уискито". И като всеки почерпен човек, той ти става приятел и ти подарява дистанционно управление. „А то защо ми е?". Задръж топката, приятелю, и ще разбереш. В тази игра нищо не е случайно и няма излишни предмети. Ходенето по голяма нужда е много добре озвучено и ако имаш звукова карта, ще чуеш доста автентични звуци. А ако се загледаш по стените, ще видиш различни надписи. Всеки чете надписите в обществената тоалетна. Не правѝ изключение от правилото и няма да сбъркаш. Един от надписите гласи: „Паролата е:..........". Е, каква е паролата, ще прочетеш сам. А когато отидеш да си миеш ръцете (ХЕИ го препоръчва), откриваш пръстен. Вземи го. Можеш да се върнеш в бара. Огледай се. Там има още една врата. Почукай. Ето тук ще ти е необходима паролата от стената на тоалетната. Огромният мъж вътре не ти дава да се качиш по стълбите. „Ето за какво било дистанционното". С него пускаш телевизора и нагласяш еротичния канал. Логично. Какво друго би заинтригувало един мъж. Пътят е свободен. Давай нагоре. Там ще се сбъднат твоите мечти. Добре е, преди да направиш каквото и да било, да си освежиш дъха. Разбира се, не очаквай от играта порнофилм. Тя е само за да си повдигнеш самочувствието. И още нещо. Не забравяй, че сме в ерата на СПИН, така че, преди да се хвърлиш в обятията на хубавицата, е необходимо да си купиш презерватив. Това става от магазина. Предвижването дотам става с такси. И не забравяй да платиш на шофьора. Рискуваш да попаднеш в леглото не с мадама, а с гипс.





След това идва ред на следващата мацка, и на следващата, и т. н. Нека не ти развалям удоволствието да я свалиш сам.

Когато играх LARRY 1 за първи път, имах компютър с 5'25 флопи без твърд диск. Още си спомням вълнението, което изпитах от играта, въпреки че ми се налагаше да сменям първа и втора дискета всеки път, когато се качвах в таксито. Ако някога сте играли играта, може да си припомните вълнуващите мигове. Ако ли не, не я пропускайте. Попитайте за нея вашите родители или приятели.







Редколегия: ПЕТКО ДИЛЧЕВ, ЖЕЛЯЗКО ПЕТРОВ, ИВАЙЛО ТОДОРОВ, МАРГАРИТ ЧЕНЧЕВ
Дизайн и предпечатна подготовка: МАРГАРИТА ДИМИТРОВА, МАРГАРИТА ТРИФОНОВА
Художник ВИОЛЕТА ВЕЛИЗАРОВА

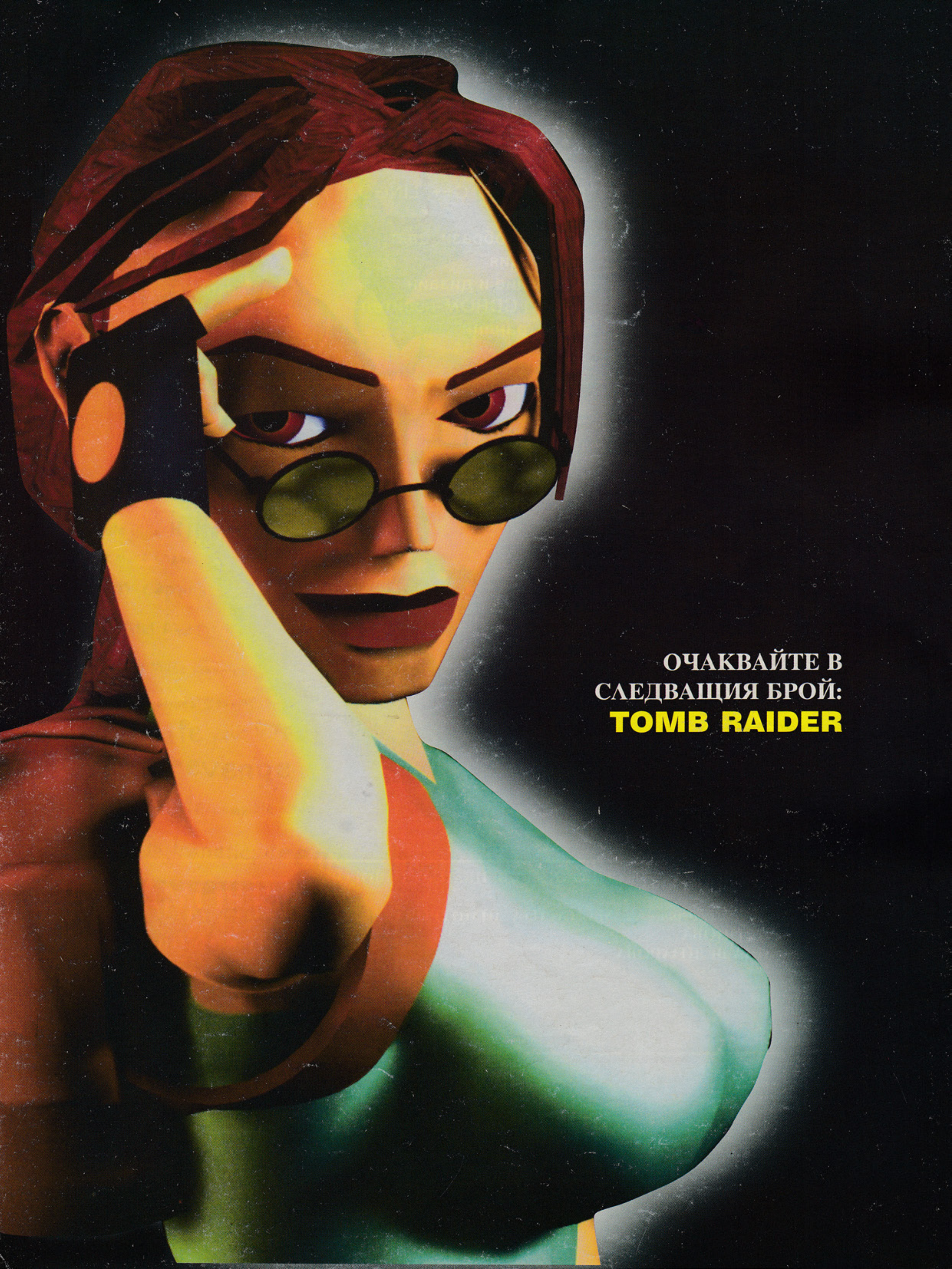
Адрес на редакцията:
София, ул. „Цар Симеон" № 98, тел. 02/ 83 10 53, *E-mail:* multimedia@omega.bg

В списанието са използувани материали от www.gamesdomain.com с любезното разрешение на господин Ричард Грийнхил.

ИГРОМАНИЯ

ИЗДАВА „МУЛТИМЕДИА" ООД

Главен редактор
ДИМИТЪР КОНСТАНТИНОВ
Зам. главен редактор
ГЕОРГИ ГЕОРГИЕВ


ОЧАКВАЙТЕ В
СЛЕДВАЩИЯ БРОЙ:
TOMB RAIDER